



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada subbab ini, penulis ditetapkan di bagian desain grafis di Worldwide Production dimana melakukan dan merealisasikan ilustrasi *podcast* mendatang dari hasil *briefing* konsep dari *Art Director* sebagai fokus utama untuk magang ini.

##### 1. Kedudukan

Kedudukan penulis di Worldwide Production ditetapkan di bagian dari desain grafis bagian ilustrasi “Cerita Sekolah Minggu” dan “Cerita Nabi dan Rasul”. Penulis juga bertanggung jawab atas pembuatan maskot untuk Worldwide Production. Magang ini dibimbing oleh Budi Kristanda sebagai Pembimbing Lapangan sekaligus CEO untuk memberi dan merevisi tugas yang diberikan, Rocky Irvano sebagai *Supervisor* dan *Co-Founder* untuk memantau tentang aktivitas yang penulis lakukan selama magang berlangsung. Ilustrasi proyek ini diatur langsung oleh CEO-nya.

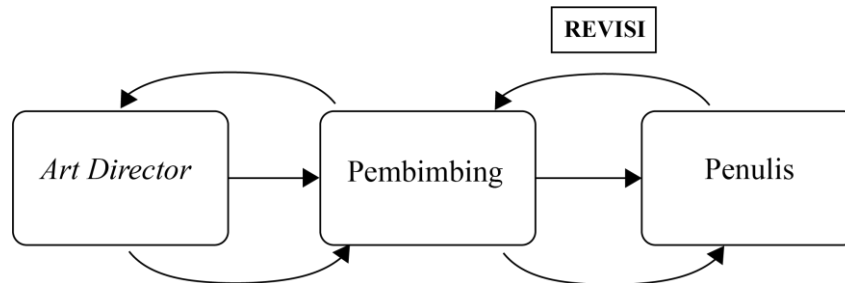
Menurut Heller dan Vienne (2015), desain grafis bertugas untuk membuat konsep dan membuatnya menjadi kenyataan dengan fundamental-fundamental dasar desain. Tujuannya agar memberikan *branding* unik lewat gambar dan bahasa yang mau disampaikan.

##### 2. Koordinasi

Koordinasi yang dilakukan penulis selama magang di Worldwide Production cukup sederhana, karena Pembimbing Lapangan akan diperhatikan oleh CEO-nya secara langsung. Komunikasi yang digunakan selama magang adalah lewat *WhatsApp* secara umum dan email ketika mengirimkan data.

Alur koordinasinya sebagai desain grafis adalah permintaan dari pembimbingnya setelah *briefing* dengan *Art Director* untuk konsepnya untuk membuat tiga ilustrasi setiap proyek yaitu 16:9 *header*, 1:1 *cover art* dan 1:2 *portrait*. Pertama-tama penulis akan mencari referensi gaya gambar lalu membuat sketsa, Kak Budi akan melihat mana yang cocok dan penulis akan melanjutkan ilustrasi sampai selesai sebelum diberi dekorasi tambahan seperti tulisan. Penulis mengirimkan hasil progres selama mengerjakan dan Kak Budi melakukan revisi mana yang cocok sesuai dengan seleranya. Ketika sudah disepakati oleh kedua pihak, penulis akan memberikan tulisan pada ilustrasi tersebut, hal ini berulang-ulang hingga tiga ilustrasi dalam satu proyek itu benar-benar selesai. *Deadline* dalam pembuatan proyek ini sebenarnya tidak ada tetapi tetap dikerjakan paling lama satu minggu karena yang dipentingkan adalah hasilnya.

Alur koordinasi ini bisa dilihat di bawah ini:



Gambar 3.1. Alur Koordinasi Kerja  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel dimana penulis kerjakan dan realisasi selama magang.

Tabel 3.1. Realisasi Tugas Magang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 14.09.2020	Cerita Sekolah Minggu	- <i>Brainstorming</i> gaya gambar dan referensi yang diambil.

	- 18.09.2020		- Melakukan <i>header</i> 16:9
2	2 21.09.2020 - 25.09.2020	Cerita Sekolah Minggu	-Menyelesaikan dan revisi <i>header</i> 16:9 - Melakukan <i>cover art</i>
3	3 28.09.2020 - 2.10.2020	Cerita Sekolah Minggu	- Melanjutkan <i>cover art</i>
4	4 5.10.2020 - 9.10.2020	Cerita Sekolah Minggu	- Membuat portrait 1:2
5	5 12.10.2020 - 16.10.2020	Cerita Nabi dan Rasul	- <i>Brainstorming</i> gaya gambar dan referensi yang diambil - Melakukan <i>header</i> 16:19
6	6 19.10.2020 - 23.10.2020	Cerita Nabi dan Rasul	- Melakukan <i>cover art</i> - Memperbaiki ilustrasi yang sudah jadi - Melakukan portrait 1:2
7	7 26.10.2020 - 30.10.2020	Cerita Nabi dan Rasul	- Melanjutkan portrait 1:2
8	8 2.11.2020 - 6.11.2020	Maskot Worldwide Production	- Memasukkan asset yang dibuat ke Google Drive - <i>Brainstorming</i> dan mencari referensi maskot untuk Instagram dan sosial

			media lainnya - Membuat maskot Worldwide Production
9	9 9.11.2020 - 10.11.2020	Maskot Worldwide Production	- Melanjutkan maskot Worldwide Production - Memasukkan semua asset maskot ke Google Drive

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama magang berlangsung, penulis melakukan *brainstorming* dengan Kak Budi dengan mencari referensi-referensi gaya gambar untuk membuat sebuah *branding* berdasarkan hasil *briefing* dengan divisi-divisi lainnya. Setiap proyek dibuat menjadi tiga ilustrasi yaitu *header* berukuran 16:9, *cover art* untuk Spotify berukuran 1:1 dan *portrait* berukuran 1:2 dengan karakter yang sudah ditetapkan. Semua dikerjakan digital lewat aplikasi FireAlpaca dan diedit hasil final lewat Photoshop.

Proyek lainnya adalah membuat maskot Worldwide Production yang direncanakan akan digunakan di sosial media seperti Instagram.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam magang ini, Kak Budi memberikan proyek desain kepada penulis untuk *podcast* mendatang yaitu “Cerita Sekolah Minggu” dan “Cerita Nabi dan Rasul” atas bimbingan oleh Budi Kristanda dengan setiap proyek terdiri dari tiga ilustrasi yaitu *header*, *cover art* dan *portrait*.

##### A. Cerita Sekolah Minggu

Cerita Sekolah Minggu merupakan proyek *podcast* yang diadaptasi berdasarkan alkitab dimana sudah diterbitkan episode pertama yang berjudul “Daud dan Goliath” sebelum penulis magang disini. Proyek dipimpin oleh Elisabeth Paskawati yang melibatkan dengan semua divisi untuk melakukan

*meeting* dimana tugasnya akan dibagi, lalu Kak Budi akan meminta *briefing* dengan penulis tentang ide untuk ilustrasi *header*, *cover art* dan *portrait*.

## 1. *Header*

### 1) *Briefing*

*Briefing* diadakan lewat WhatsApp untuk membuat desain ilustrasi untuk *header*, *cover art* dan *portrait*. Kak Budi melakukan tokoh alkitab apa saja yang akan dimasukkan ke tiga ilustrasi tersebut dan pose apa yang diinginkan kepada penulis. Lalu penulis memberikan ide sambil mencari referensi yang akan dilihatkan kepada Kak Budi untuk menetapkan sebagai *branding*. Tokoh yang sudah ditetapkan adalah Yesus, Daud, Goliath, Musa, Nabi Nuh, Samson, Delilah dan Firaun.

### 2) Referensi

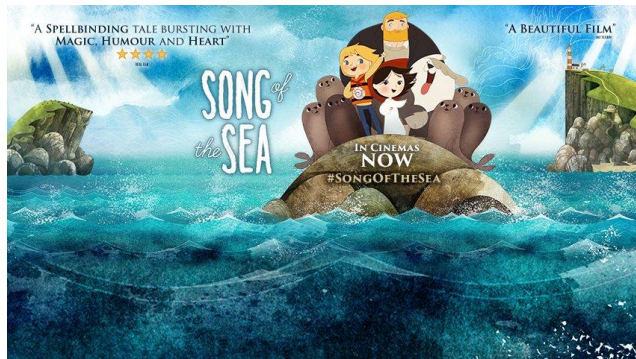
Referensi yang diambil diarahkan oleh Kak Budi dengan mengambil sumber utama yaitu kanal *Superbook* yang terdiri dari tokoh-tokoh alkitab.



Gambar 3.2. Kanal Superbook Malaysia

(Sumber: The Christian Broadcasting Network, 2018)

Lalu penulis menonton beberapa video dari kanal tersebut untuk mengenal lebih lanjut tokoh-tokoh tersebut. Lalu untuk gaya gambarnya terinspirasi oleh studio Cartoon Saloon yaitu *Song of the Sea* dan *The Secret of Kells* dimana diambilnya yaitu bentuk tubuh beserta dengan *coloring* yang mirip seperti *watercolor*.



Gambar 3.3. *Song of the Sea*

(Sumber: Moore, 2014)



Gambar 3.4. *The Secret of Kells*

(Sumber: Moore, 2009)

Untuk desain tokoh, penulis mengambil referensi dari lukisan-lukisan yang sudah ada di internet. Sebagai contoh yaitu tokoh Yesus dengan lukisan yang diambil beserta dengan posenya.



Gambar 3.5. (dari kiri ke kanan) Referensi Yesus 1

(Sumber: <https://www.jesuschristsavior.net/Savior.jpeg>)

2(Sumber: <https://images.saatchiart.com/saatchi/1089305/art/4696545/3766377->

UAUIITCS-7.jpg)



Gambar 3.6. (dari kiri ke kanan) Referensi tokoh lainnya

1 (Sumber: [https://oneyearbibleimages.com/noah\\_dove.jpg](https://oneyearbibleimages.com/noah_dove.jpg))

2(Sumber:<https://i.pining.com/originals/fe/40/df/fe40df624c2890dc9c69672d7a302f7e.jpg>  
g)

3(Sumber:<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/24/DavidtheShepherdBoy.jpg/496px-DavidtheShepherdBoy.jpg>)

4(Sumber: <https://spoiledmilkscom.files.wordpress.com/2019/10/841ff-bible-samson-true-freethinker-apologetics.jpg>)

### 3) Pengerjaan

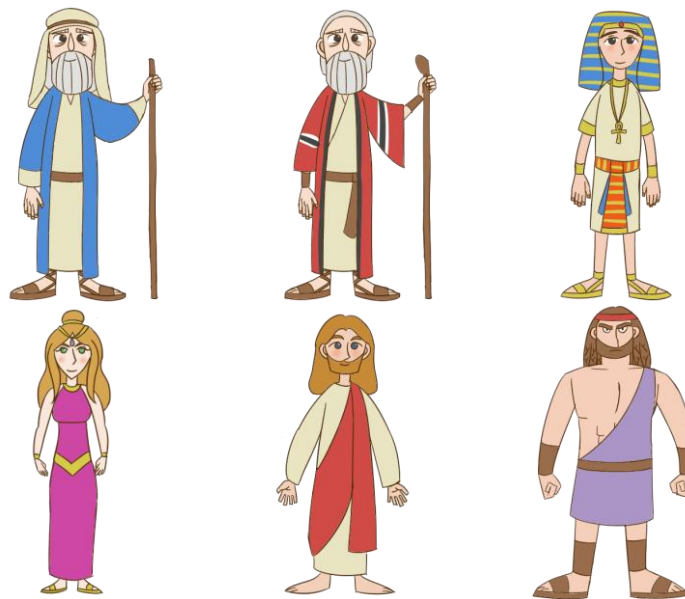
Sebelum membuat *header*, penulis membuat tokoh-tokoh yang sudah ditetapkan di aplikasi FireAlpaca oleh Kak Budi untuk melihat hasil yang disesuaikan keinginan Kak Budi. Penulis membuat Daud agar Kak Budi yang memutuskan mana yang cocok. Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing, penulis melanjutkan ke tokoh-tokoh lainnya.





Gambar 3.7. Proses Pembuatan Tokoh Daud

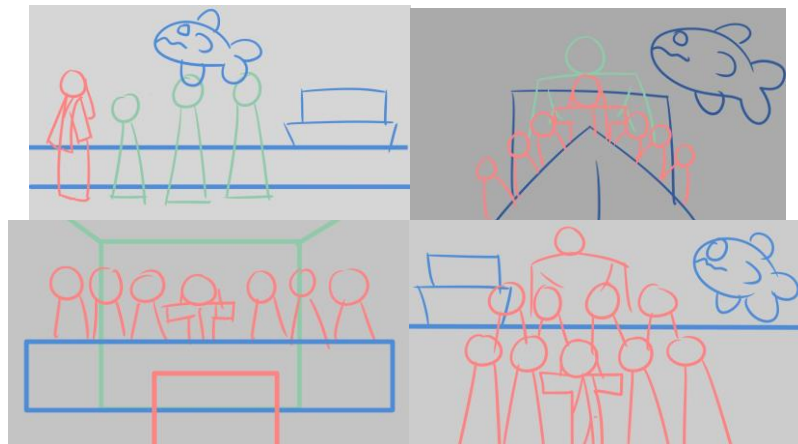
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8. Aset Tokoh Alkitab

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis lalu melanjutkan proses membuat *header* dengan menyiapkan empat sketsa yang berlatar belakang di kapal kepada Kak Budi dengan paus dan Yunus sebagai tambahan tokoh. Kak Budi lalu mengambil semua tokoh yang ada di dalam kapal (kanan atas).



Gambar 3.9. Sketsa header “Cerita Sekolah Minggu”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian melanjutkan melakukan *lineart* dan *coloring* di aplikasi FireAlpaca. Penulis meletakkan tokoh-tokoh di posisi yang sesuai untuk memudahkan menggambar ulang tokoh yang sudah ada, untuk *coloring* penulis mengambil *brush pack* gratis untuk mencari dan membuat efek *watercolor*. Hasil sementara ada di bawah ini.



Gambar 3.10. Header “Cerita Sekolah Minggu” Revisi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi

Kak Budi memintanya revisi sedikit yaitu mengganti mata ikan paus dan menambahkan tekstur kayu pada perahunya. Penulis juga melakukan revisi sedikit yang merasa terlewatkan.

#### 5) Final

Ilustrasinya sudah diselesaikan dan disetujui oleh Kak Budi dan *Art Director* untuk melanjutkan *cover art*.



Gambar 3.11. *Header* “Cerita Sekolah Minggu” Final  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. *Cover Art*

### 1) *Briefing*

Penulis langsung melanjutkan ke *cover art* dimana awal idenya adalah Yesus bersama dengan anak-anaknya sambil menunggu balasan dari Kak Budi. Namun, Kak Budi memintanya ingin menjaga *branding* dengan memindahkan seluruh tokoh ke sekoci saat langit mendung tapi tokohnya dikurangi menjadi empat orang.

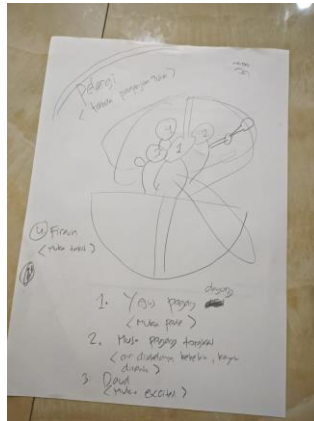
### 2) Referensi

Referensi utamanya adalah sebuah poster yang diambil dari Instagram yang sedang mendayung.



Gambar 3.12. Poster Sanur Online  
(Sumber: Sanur Online, 2020)

Kak Budi lalu memberi arahan posisi tokohnya dan apa yang dilakukan berdasarkan hasil *meeting* dari divisi-divisi lainnya. Kak Budi lalu memberi kertas yang tercoret dari sketsa maka penulis mengikuti sesuai dengan arahnya.



Gambar 3.13. Sketsa *Cover Art*  
(Sumber: Kristanda, 2020)

### 3) Pengerjaan

Penulis mengambil aset-aset yang sudah dibuat di *header* untuk melanjutkannya di *cover art* tanpa perlu mengulang gambar dari awal dengan sedikit modifikasi kapal agar menjadi sekoci dan menggambar ulang juga tokoh-tokoh dengan ekspresi dan gestur yang berbeda. Latar belakangnya juga disesuaikan dengan kertas hasil *meeting* tersebut.



Gambar 3.14. *Cover Art* “Cerita Sekolah Minggu” Revisi 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi

Kak Budi memintanya untuk menambahkan Goliath ke dalam *cover art* yang sudah jadi, namun tidak cocok karena Goliath akan terbentrok dengan judul *cover* tersebut. Lalu Kak Budi meminta juga untuk menghilangkan efek petirnya dan mengganti wajah Yesus menjadi seorang pemberani.



Gambar 3.15. *Cover Art* “Cerita Sekolah Minggu” Revisi 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 5) Final

Kini *cover art* sudah selesai dan disetujui oleh Kak Budi dan *Art Director* untuk dibawa lanjut ke Photoshop untuk menambahkan judul beserta dengan *season*-nya dari *font* gratis di internet.



Gambar 3.16. *Cover Art* “Cerita Sekolah Minggu” Final

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3. Portrait

### 1) *Briefing*

Kak Budi melakukan kumpulan tokoh-tokoh yang sudah dibuat dengan seperti poster Avengers. Penulis memberi ide juga dengan memberikan tokoh yang melakukan adegan-adegan yang ikonik di alkitab berserta dengan judul yang akan dimunculkan di Instagram.

### 2) Referensi

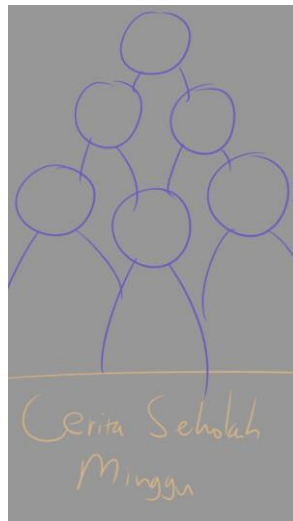
Seperti yang di atas, referensi yang diambil adalah poster Avengers yang dikirim lewat WhatsApp. Penulis juga mengambilnya dari internet untuk mencari adegan-adegan ikonik di alkitab.



Gambar 3.17. Contoh Portrait *Avengers*  
(Sumber: DeviantArt, 2012)

### 3) Pengerjaan

Penulis melakukan sketsa dengan posisi yang disesuaikan dengan contoh poster yang diberikan.



Gambar 3.18. Sketsa Portrait “Cerita Sekolah Minggu”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kemudian, penulis tetap mengambil aset-aset yang sudah dibuat agar menghemat waktu. Kadang ada beberapa penulis yang digambar ulang ada yang tidak karena sudah disesuaikan dengan ukuran gambar (kecuali jika kualitas gambar pecah yang akan digambar ulang). Penulis juga menambahkan tokoh baru oleh Kak Budi yaitu Zakheus. Latar belakang juga digambar macam-macam untuk membuat kesan menjadi komplikasi adegan di alkitab. Setelah selesai, penulis ke Photoshop untuk menambahkan judul.



Gambar 3.19. Portrait “Cerita Sekolah Minggu” Revisi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi



Kak Budi merasa bahwa Yesus seharusnya digambar *full body* dan Zakheusnya benar-benar harus mengutip di pohon. Maka penulis membuat Yesus menjadi *full body* dan Zakheus diubah sedikit posenya menjadi seakan-akan dia mengutip dan menambahkan juga daun pohon agar lebih lebat, namun penulis tidak memberikan judul atas saran Kak Budi.

#### 5) Final



Gambar 3.20. Portrait “Cerita Sekolah Minggu” Revisi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Portraitnya sudah selesai dan disetujui oleh Kak Budi dan *Art Director*. Untuk judulnya akan diserahkan kepada *Art Director*.

## B. Cerita Nabi dan Rasul

*Cerita Nabi dan Rasul* merupakan proyek mendatang yang dipimpin oleh Sertia Rahmawati yang melibatkan semua divisi. Saat ini semua divisi sedang mengerjakan proyek *Happy Kids Project* yang kini sedang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan. Sama seperti *Cerita Sekolah Minggu*, penulis ditugaskan membuat tiga ilustrasi yaitu *header*, *cover art* dan *portrait*.

### 1. Header

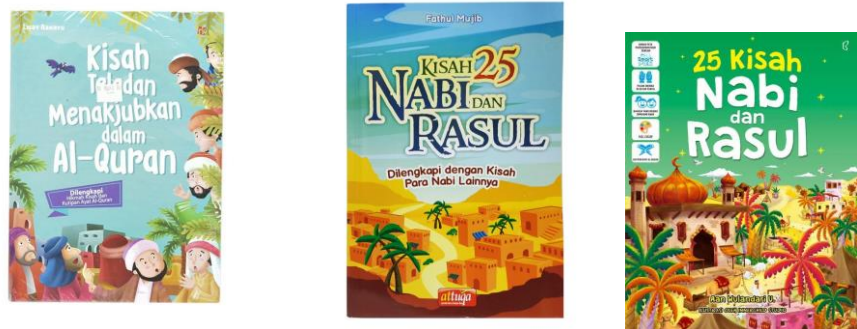
#### 1) Briefing



Kak Budi kembali berkomunikasi dengan komunikasi bahwa dia ingin *branding*-nya di gurun dengan tokoh apapun dari hasil *meeting* yang sesuai asalkan tidak dibuat karakter di Al-Quran karena tidak boleh disebutkan.

## 2) Referensi

Kak Budi memberikan referensi gurun di Baghdad, Irak. Penulis pertama-tama mencari referensi buku anak-anak yang berlatar sama dibawah ini.



Gambar 3.21. (dari kiri ke kanan) Referensi Kota

1(Sumber: Blibli, 2020)

2(Sumber: Shopee, 2020)

3(Sumber: Tokopedia, 2020)

Untuk desain tokoh masih sama dengan gaya gambar yang dibuat di proyek *Cerita Sekolah Minggu* tapi hanya dengan perubahan wajah seperti buku anak-anak pada umumnya seperti *Breadwinner*.



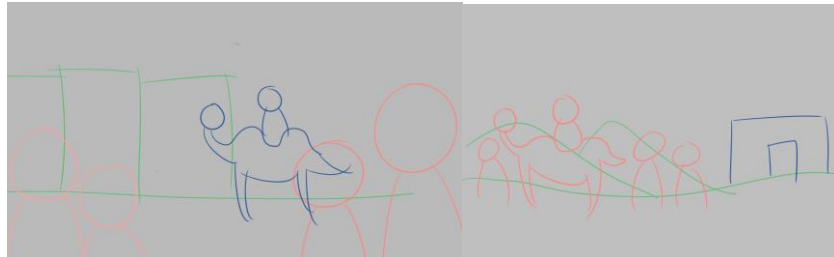
Gambar 3.22. *Breadwinner*

(Sumber: Twomey, 2017)

## 3) Pengerjaan

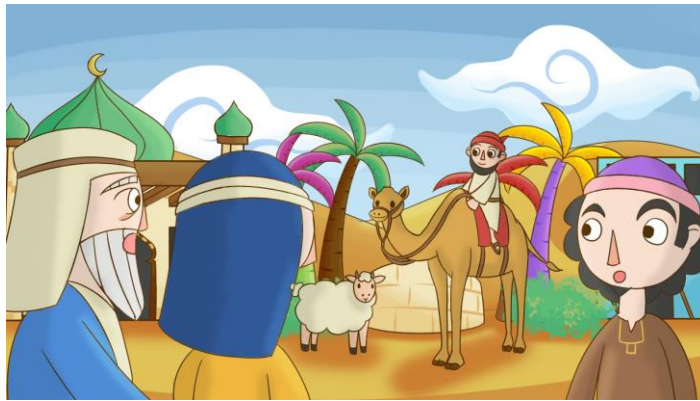
Penulis melakukan dua sketsa di gurun dengan masjid. Lalu mengirimkannya ke Kak Budi untuk memilih mana yang cocok untuk *header*. Kak Budi memilih sketsa kiri dan penulis melanjutkan dengan melakukan

*lineart* dan *coloring*. Dalam membuat ilustrasi, penulis juga mengambil referensi-referensi pose hewan dan menggunakan ulang juga tokoh-tokoh dari *Cerita Sekolah Minggu*.



Gambar 3.23. Sketsa *Header* “Cerita Nabi dan Rasul”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.24. *Header* “Cerita Nabi dan Rasul” Revisi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi

Pembimbing lalu memintanya agar hidungnya lebih natural dan warna pohonnya juga diganti ke warna biasa yaitu hijau dan coklat.

#### 5) Final



Gambar 3.25. *Header* “Cerita Nabi dan Rasul”

(Sumber: Dokumetasi pribadi)

Ilustrasi sudah selesai dan disetujui oleh pembimbing dan *Art Director*, penulis lalu melanjutkan membuat *cover art*.

## 2. *Cover Art*

### 1) *Briefing*

Penulis meminta saran agar *cover*-nya menjadi gurun di malam hari dengan adanya api unggun tapi Kak Budi memintanya seperti *cover Cerita Sekolah Minggu* dimana mukanya jangan terlalu ke depan.

### 2) Referensi

Ketika semua aset diambil dari *header*, penulis mengambil alat musik Irak yang bernama oud.



Gambar 3.26.Oud

(Sumber: <http://www.netinstruments.com/pics/40992.jpg>)

### 3) Pengerjaan

Dalam sketsa ini, penulis menggunakan aset-aset yang sudah digunakan di *header* dengan menyesuaikan sesuai dengan ukuran *cover art*.



Gambar 3.27. Sketsa *Cover Art* “Cerita Nabi dan Rasul”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis lalu mengambil aset gurun, pohon dan tokoh dari *header* sebelumnya untuk disesuaikan dengan adegan malam hari ditambah dengan api unggun dan pose-pose yang baru.



Gambar 3.28. *Cover Art* “Cerita Nabi dan Rasul” Revisi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi

Pembimbing ingin menggantikan warna pohon dengan warna natural hijau dan coklat.

#### 5) Final



Gambar 3.29. *Cover Art “Cerita Nabi dan Rasul” Final*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Ilustrasi sudah selesai dan disetujui oleh Kak Budi dan *Art Director*. Penulis lalu menambahkan judul di Photoshop berserta memberikan warna pada huruf kapital.

### 3. Portrait

#### 1) *Briefing*

Kak Budi memintanya untuk tema yang sama tapi dengan malam hari karena menurutnya lebih menarik setelah melihat hasil final *cover art* dengan obor api yang menyala. Penulis mencari ide bagaimana disesuaikan dengan permintaan seperti itu, akhirnya menyarankan untuk melakukan sahur dan Kak Budi menyetujuinya untuk melihat hasilnya.

#### 2) Referensi

Referensi yang diambil adalah pandangan kota-kota zaman dahulu seperti rumah kotak dan masjid yang akan disesuaikan dengan adegan-adegan yang ada di *cover* buku di bawah ini.



Gambar 3.30. Referensi buku

(Sumber: [https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/42159/image\\_highres/ID\\_KM25NR2018MTH04KM04.jpg](https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/42159/image_highres/ID_KM25NR2018MTH04KM04.jpg))

### 3) Pengerjaan

Pertama-tama penulis membuat sketsa dengan awalnya enam orang berserta dengan bangunan masjid dan rumahnya yang sesuai dengan posisi yang ada contoh sampul di atas.



Gambar 3.31. Sketsa Portrait “Cerita Nabi dan Rasul”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis juga mengambilnya aset-aset yang sudah dibuat sebelumnya ke dalam ilustrasi dan juga menggambar ulang orang yang sudah ada dan

membuat orang yang baru untuk menyesuaikan dengan perspektif sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 3.32. Portrait “Cerita Nabi dan Rasul” Revisi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

#### 4) Revisi

Kak Budi memintanya untuk membuat lilin atau obor api karena kurang terang.

#### 5) Final



Gambar 3.33. Portrait “Cerita Nabi dan Rasul”  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Ilustrasi sudah selesai dan disetujui oleh Kak Budi dan *Art Director* yang akan ditambahkan dengan judul.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Kendala saya temukan selama magang adalah bahwa saya masih kurang akan manajemen waktu dan lama menemukan pose yang sesuai sehingga sangat lambat dalam mengerjakan meskipun tidak ada *deadline*.

Dalam *Cerita Sekolah Minggu*, penulis kesulitan menyesuaikan *coloring watercolor* karena tidak pernah mewarnai dalam *watercolor* dan juga kesulitan mencari *brush* yang sesuai dengan ekspektasi Kak Budi.

Dalam *Cerita Nabi dan Rasul*, penulis tidak pernah menggambar *background* malam hari dan tidak pernah bermain dengan pencahayaan.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusinya hanya mengerjakan sampai bagian mana yang selesai dan tidur lebih awal. Penulis juga mencari solusi lewat Youtube dan internet untuk mendapatkan apa *brush* yang diinginkan dalam membuat *Cerita Sekolah Minggu* dan bermain dengan *tools* di FireAlpaca. Penulis juga berusaha menyelesaikan dalam satu hari meskipun tidak ada *deadline* apapun karena Worldwide Production mementingkan hasil yang sudah disepakati semua divisi.